

Games for Windows®

BRINK®



Bethesda™

⚠ Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, **należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem**. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-

3 7 12 16 18

Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-

















Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem http://www.pegi.info oraz pegionline.eu

SPIS TREŚCI



STEROWANIE 2
ARKA 3
POSTACIE 4
POCZĄTKI 5
CZYNNOŚCI GRACZA 6
WYŚWIETLACZ 8
UMIEJĘTNOŚCI 11
ZADANIA 12
BROŃ 16
SMART 18
PUNKTY DOWODZENIA 19
WYZWANIA 19
GRA W SIECI 20
USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO 22
OGRANICZONA GWARANCJA 22
CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE 22

STEROWANIE



KLAWIATURA I MYSZ



ARKA



Jest rok 2045, a nad ostatni znany bastion ludzkości, Arkę, nadciągnęły czarne chmury.

Arka, wielkie nawodne miasto zacumowane w odległym zakątku Pacyfiku, była początkowo wizjonerskim projektem ekologiczno-naukowym zrodzonym z początkiem XXI wieku. Celem Założycieli Arki było stworzenie całkowicie samowystarczalnego systemu, który potwierdziłby koncepcje w pełni przyjaznego środowisku rozwoju ludzkości. By osiągnąć ten cel, Arkę stworzono za pomocą rewolucyjnego materiału zwanego „arkoralem" – zmodyfikowanej genetycznie formy koralowca, która w miarę twardnienia akumulowała gazy cieplarniane, stając się twardszą i lżejszą od betonu. Śnieżnobiała Wieża Założycieli Arki stała się wkrótce latarnią morską dla postępu technologicznego świata, jak również efektywną reklamą bardzo opłacalnego materiału budowlanego.

W latach dwudziestych XXI wieku nagłe efekty globalnego ocieplenia diametralnie zmieniły sytuację. Szybki wzrost poziomu oceanów planety pozbawił domów miliony ludzi, całkowicie dezorganizując światową gospodarkę. Mimo szybkiego przemieszczenia Arki w sekretną lokalizację, pływającą konstrukcję zdołały odnaleźć dziesiątki tysięcy szukających schronienia uchodźców. Nie mogąc odmówić udzielenia pomocy, Założyciele Arki przyjęli tylu przybyłych, ilu tylko byli w stanie, i na ich potrzeby stworzyli naprędce tak zwane „Wyspy Akomodacyjne". Kryzys trwał, a Arka utraciła wkrótce wszelki kontakt ze światem zewnętrznym, co pozwoliło wielu mieszkańcom sądzić, iż miasto jest jedyną pozostałością po ludzkiej rasie.

Dziś, będąca domem dla tysięcy uchodźców – tzw. „Gości" – Arka powoli wyczerpuje swoje odnawialne zasoby, w miarę jak ulega rozpadowi jej zaawansowana maszyneria. Wraz z postępującym zanikiem wątłej równowagi sił pojawiły się dwie frakcje: utrzymująca prawo i porządek pośród niedobitków ludzkości ochrona Arki oraz cywilny ruch oporu założony przez tych, którzy chcą wykorzystać pozostałe zasoby Arki w celu znalezienia innych śladów ludzkiego życia.
Jak każdy mieszkaniec Arki schwytany w kleszcze wojny domowej, Ty także musisz wybrać, czy wraz z ruchem oporu będziesz walczyć o ucieczkę z Arki, czy może dołączysz do ochrony, by ocalić pływające miasto.







IMIĘ	[redacted]vel [redacted]vel "ISHMAEL"
STANOWISKO	[redacted]
DATA URODZENIA	[redacted]
MIEJSCE URODZENIA	[redacted]
KREWNI	[redacted]
DATA PRZYBYCIA	Brak
NR IDENTYFIKACYJNY ARKI	AIN 00,000,004
SPONSOR IMIGRACYJNY	Brak
PRZYDZIAŁ WODY	Nieograniczony

Tajemnicza Ishmael wita Cię na Arce, podając się za jedną z jej Założycielek. Oczekuje też od Ciebie wyboru ścieżki. Po której stronie się opowiesz?



IMIĘ	**Clinton Mokoena**
STANOWISKO	~~Szer. Kpt. Sierż. Por.~~ Kpt. ochrony
DATA URODZENIA	11.08.2002 r.
MIEJSCE URODZENIA	Capetown, SA
KREWNI	Brak
DATA PRZYBYCIA	09.04.2024 r.
NR IDENTYFIKACYJNY ARKI	AIN 11,783, 921
SPONSOR IMIGRACYJNY	Ochrona Arki
PRZYDZIAŁ WODY	Standardowy cywilny

Kapitan Mokoena był świadkiem śmierci całych nacji w morskich odmętach i szczerze wierzy w to, że Arka jest ostatnim bastionem ludzkiej rasy. By wykarmić, odziać, dać schronienie i – co najważniejsze – zapewnić świeżą wodę wszystkim mieszkańcom, jego **siły ochrony** muszą powstrzymać zagrożenie ze strony ruchu oporu. Za wszelką cenę.



IMIĘ	**Joseph Chen**
STANOWISKO	~~Spawacz 2 klasy Brygadzista 1 klasy~~ Przedstawiciel
DATA URODZENIA	06.11.1991 r.
MIEJSCE URODZENIA	Guangzhou, ChRL
KREWNI	Stephen Chen (zmarły)
DATA PRZYBYCIA	08.12.2014 r.
NR IDENTYFIKACYJNY ARKI	AIN 00,000,852
SPONSOR IMIGRACYJNY	ArkCorp Construction
PRZYDZIAŁ WODY	Specjalne zasady przydziału

Chen był jednym z pierwotnych inżynierów Arki. Wielu postrzega go jako uczciwego, prostego człowieka, reprezentanta ogółu; sam Chen cieszy się silnym poparciem ze strony przybyłych na Arkę Gości. Zmuszony do działania w podziemiu przez opresyjną, jego zdaniem, ochronę, dowodzi **ruchem oporu**, walcząc ze status quo, w którym spragnione masy pracują dla dobra uprzywilejowanych elit.

POCZĄTKI



Kiedy po raz pierwszy uruchomisz *Brink*, gra poprosi Cię o stworzenie postaci i wybranie strony konfliktu. Następnym krokiem będzie rozpoczęcie misji po stronie wybranej frakcji. *Brink* będzie sugerować misje ułożone tak, by umożliwić Ci poznanie fabuły w zamierzony przez twórców sposób, ale możesz je rozgrywać w dowolnie wybranej kolejności.

Podczas misji możesz używać swoich umiejętności klasowych, by wykonywać różnorodne zadania. Zadania główne to te, które Twoja drużyna musi zrealizować w celu pomyślnego zakończenia misji; poboczne z kolei mogą zwiększyć Waszą przewagę, lecz ich wykonanie jest opcjonalne.

W Brink nigdy nie będziesz walczyć samotnie – Twój oddział liczyć będzie osiem osób. Zarówno Ty, jak i każdy członek Twojej drużyny możecie wykonać wszystkie zadania, choć czasem będzie to wymagało zmiany klasy. W Brink istnieją cztery klasy postaci: żołnierz, medyk, technik oraz tajniak. Przemyślany podział ról w drużynie jest kluczowy do osiągnięcia sukcesu. Zawsze przypatruj się poczynaniom Twoich towarzyszy i szukaj sposobów, by im pomóc, lub przejmij dowodzenie, by to oni wsparli Ciebie.

Podczas misji zdobywać będziesz punkty doświadczenia (PD) za każde ukończone zadanie, pomaganie towarzyszom i za walkę z wrogiem. Gdy zbierzesz wystarczającą ilość PD, zdobędziesz poziom, co pozwoli Ci na wykupienie nowych umiejętności, a one z kolei zwiększą Twój potencjał bojowy.

Gdy ukończysz już wszystkie misje dla swojej frakcji, kolejnym krokiem będzie rozegranie tą samą postacią ścieżki dotychczasowego wroga, by w pełni poznać obydwa fronty wojny domowej.

Jeśli kiedykolwiek zagubisz się w swoich poczynaniach podczas rozgrywania misji, wciśnij **TAB**, by gra przypisała Ci zadanie. Twój cel będzie wówczas widoczny z każdego miejsca mapy oraz na Twoim radarze, co pozwoli Ci rzucić się prosto w wir bitwy!

FRAGMENT BROSZURY ARKI, STR. 1

ARKA | ODPOWIEDŹ
TWORZĄC NOWĄ PRZYSZŁOŚĆ DLA NASZEGO ŚWIATA





Arka będzie eksperymentalnym miastem nawodnym o dużym zagęszczeniu infrastrukturalnym, pozbawionym pojazdów spalinowych i tym samym szkodliwych produktów związanych z ich eksploatacją. Ma być modelem systemu **zerowej emisji węgla** i **pełnego przerobu odpadów**. Wszystkie odpady będą podlegały recyklingowi, a zużycie odsolonej wody zostanie zredukowane o 80%. Transport rowerowy i pieszy mają być najpopularniejszymi formami podróżowania, a w pełni elektryczny system przewożenia mieszkańców zapewni elastyczną i wygodną alternatywę dla prywatnych pojazdów.



TAB - KOŁO ZADAŃ
Wciśnięcie tego klawisza wyznaczy Ci zalecane do ukończenia zadanie. Cel zadania zostanie oznaczony w świecie gry, a za jego pomyślne zrealizowanie zdobędziesz dodatkowe PD.

Przytrzymanie klawisza przywoła koło zadań, które pozwoli Ci wybrać jedną z kilku misji. Na stronie 14 znajdziesz więcej informacji o kole zadań.

1, 2 - WYBÓR BRONI GŁÓWNEJ LUB ZAPASOWEJ
Wciśnięcie tych klawiszy spowoduje zmianę broni głównej na zapasową bądź odwrotnie. Zauważ, że trwa to znacznie krócej niż przeładowywanie i jest zalecane, jeśli znajdujesz się w sytuacji zagrożenia, kiedy nie ma czasu na zmianę magazynka.

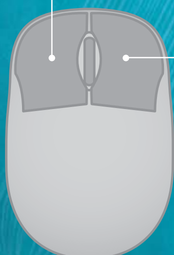
3, 4, 5 - EKWIPUNEK
Jeśli dysponujesz umiejętnościami, które wymagają ekwipowania przedmiotów, możesz je aktywować i dezaktywować, wciskając odpowiedni klawisz.

1 2 3 4 5
TAB Q W E R
A S D

R - PRZEŁADOWANIE
Wciśnięcie tego klawisza spowoduje przeładowanie aktualnie używanej broni.

Q, E - WYCHYLANIE SIĘ W LEWO/W PRAWO
Celując przez przyrząd celowniczy możesz wychylać się w lewo (**Q**) lub prawo (**E**).

W, A, S, D - RUCH
Im dłużej przytrzymujesz **W**, **A**, **S** lub **D**, tym szybciej będziesz się poruszać.



LEWY PRZYCISK MYSZY - STRZAŁ
Wciśnięcie lub przytrzymanie **LPM** spowoduje oddanie strzału z aktualnie używanej broni. Pamiętaj, by zawsze strzelać krótkimi seriami, aby zwiększyć w ten sposób celność oraz oszczędzić amunicję.

PRAWY PRZYCISK MYSZY - PRZYRZĄDY CELOWNICZE
Przytrzymanie tego przycisku pozwoli Ci na celowanie za pomocą przyrządów celowniczych, co pomoże zwiększyć precyzję strzału. Podczas celowania możesz też zerkać w lewo (**Q**) lub prawo (**E**).

PORUSZANIE MYSZĄ - ROZGLĄDANIE SIĘ
Rozglądaj się, używając myszy. Im szybciej nią poruszasz, tym niższa będzie Twoja celność.

ESC - MENU ODRADZANIA
Wciśnięcie w dowolnym momencie rozgrywki (nawet podczas przerywnika) da Ci dostęp do menu, w którym możesz sformować drużynę uderzeniową (opis na str. 21), zmienić opcje gry, zakończyć misję, a w niektórych przypadkach – zmienić uzbrojenie i klasę postaci.

F - INTERAKCJA
Przytrzymanie tego klawisza zainicjuje interakcję z różnymi napotkanymi w grze obiektami i postaciami. Gra zawsze zwróci Twoją uwagę na widoczny obiekt, z którym możesz wejść w interakcję. Po puszczeniu klawisza wykonywana czynność zostanie przerwana.

C - PRZYKUCNIĘCIE
Wciśnij ten klawisz, aby przykucnąć. ***Wciskając*** go w czasie sprintu wejdziesz w wślizg, aby przedostać się niskimi przeszkodami lub podciąć wroga.

X - WZMOCNIENIE/AUTOWZMOCNIENIE
Wciśnij i przytrzymaj **X**, by się uleczyć, reanimować, ulepszyć swoją broń lub uzupełnić amunicję (zależnie od klasy). Na stronie 10 znajdziesz więcej informacji o klasach.

G - GRANAT
Wciskając ten klawisz, rzucisz granatem, a przytrzymanie „**G**" to wyciągniecie zawleczki i opóźnienie momentu rzutu. W ten sposób granat powinien eksplodować dokładnie wtedy, kiedy chcesz, ale ostrożnie – wybuch może nastąpić w Twojej dłoni. Specjalnych granatów nie można przetrzymywać w ten sposób.

ESC F1 F G
SHIFT X C V
SPACJA

F1 - ODDANIE GŁOSU/ODP. NA NOTYFIKACJĘ
Gdy któryś gracz zarządzi głosowanie w rozgrywce wieloosobowej, możesz odpowiedzieć, ***wciskając*** ten klawisz. Gdy natomiast dostaniesz nową wskazówkę/notyfikację, ***wciśnięcie*** tego klawisza pozwoli Ci na jej szybkie przejrzenie.

SHIFT - SPRINT/SMART
Wciśnięcie tego klawisza uruchomi tryb sprintu, trwający aż do chwili zatrzymania się. W tym czasie wspinanie się nie będzie możliwe.

V - ATAK WRĘCZ
Za pomocą tego klawisza wykonujesz atak w zwarciu. W ten sposób możesz powalić wroga na ziemię i dobijać leżących przeciwników, zapobiegając tym samym ich powrotowi do walki w bieżącej fali (informacje na str. 18).

SPACJA - SKOK
Wciśnij spację, by podskoczyć, lub przytrzymaj ją, by wspinać się na niektóre przeszkody. Gdy grasz lekką postacią, wciśnij klawisz tuż przed zderzeniem ze ścianą, by wykonać skok.
Przytrzymanie tego klawisza uruchamia tryb **SMART**, w którym automatycznie pokonujesz napotkane przeszkody. Na stronie 18 znajdziesz więcej informacji o trybie ruchu **SMART**.

WYŚWIETLACZ



Wyświetlacz w Brink dostarcza Ci wielu przydatnych danych taktycznych związanych z aktualną sytuacją bitewną, jak również tych, które dotyczą Twojej postaci.

Niektóre z tych wskaźników pojawiać się będą tylko w razie potrzeby.



1 WSKAŹNIK ZDROWIA
Wyświetla aktualny poziom Twojego zdrowia oraz wszelkie aktywne wzmocnienia w tym zakresie.

2 WSKAŹNIK TRAFIEŃ
Pokazuje kierunek, z którego nadchodzi atak.

3 POWIADOMIENIA DOTYCZĄCE ZADANIA
To tutaj wyświetlane są aktualne informacje o zadaniu.

4 STOPER MISJI
Wyświetla limit czasowy aktualnej misji.

5 STATUS ZADANIA
Wyświetla status aktualnego zadania głównego oraz wszelkich aktywnych zadań pobocznych.

6 OBIEKT INTERAKTYWNY
Obiekty interaktywne w świecie gry wyświetlą powiadomienie, gdy znajdziesz się w ich zasięgu.

7 LICZNIK PD
Wyświetla ilość PD zdobytych podczas aktualnej misji.

8 NEKROLISTA
Pokazuje imiona niedawno zmarłych graczy.

9 RADAR
Wyświetla pozycje członków drużyny (na biało), wrogów (na czerwono) i cel aktualnego zadania (na żółto).

10 BROŃ I AMUNICJA
Wyświetla posiadane uzbrojenie, dostępną amunicję i stan regeneracji granatów odłamkowych.

11 AKTYWNE ZADANIE
Twoje obecne zadanie zaznaczone jest na żółto i symbolizowane dodatkowo ikoną.

12 OSTRZEŻENIE PRZED EKSPLOZJĄ
Wskazuje pobliskie granaty.

13 STATUS UMIEJĘTNOŚCI
Wyświetla Twoje umiejętności, status ich regeneracji i przypisane do nich klawisze (str. 11).

14 WSKAŹNIK ZAOPATRZENIA
Pokazuje dopuszczalny limit zaopatrzenia (informacje na str. 11).

KLASY



W *Brink* grać możesz, reprezentując jedna z czterech klas, z których każda wspomaga drużynę w odmienny sposób. Możesz zmienić klasę w dowolnym momencie misji – operacji tej dokonuje się w punkcie dowodzenia (zob. str. 19). Zawsze zwracaj uwagę na poczynania swojej drużyny i nie zwlekaj ze zmianą roli, jeśli ma to pomóc w wykonaniu zadania.



ŻOŁNIERZ
Żołnierze to władcy destrukcji. Mogą zakładać ciężkie ładunki wybuchowe, by niszczyć cele misji. Poza standardowymi granatami odłamkowymi w ich wyposażeniu znajdują się koktajle Mołotowa, więc ta część ich arsenału jest dwukrotnie potężniejsza niż w przypadku pozostałych klas. Żołnierze mogą uzupełniać amunicję zarówno swoją, jak i drużyny, co czyni ich niezwykle cennymi członkami każdego zespołu.



MEDYK
Medycy utrzymują ludzi przy życiu, wliczając w to kolegów z drużyny i okazjonalnie VIP-ów. Mogą robić zastrzyki, by leczyć i wzmacniać stan zdrowia swój i drużyny. Inny rodzaj strzykawek, jakie mają na wyposażeniu, służy reanimacji rannych towarzyszy, co pozwala im wstać i kontynuować walkę bez konieczności czekania na rozpoczęcie kolejnej fali (patrz str. 18).



TECHNIK
Technicy to bardzo wszechstronna klasa, specjalizująca się głównie w budowaniu, naprawach i usprawnianiu elementów pola walki. Często korzysta się z ich umiejętności konstruowania celów głównych i pobocznych zadań oraz tworzenia gniazd karabinów maszynowych w celach obronnych. Technicy mogą zwiększać destrukcyjny potencjał uzbrojenia swojego i członków drużyny, a także rozkładać miny, by zastawić pułapkę na nieświadomego zagrożenia wroga.



TAJNIAK
Tajniacy to szpiedzy świata Brink. Potrafią skutecznie kamuflować się tuż pod nosem wroga, czekając na odpowiedni moment do ataku. Są też jedyną klasą zdolną do wykrywania wrogich min i mogą je wskazywać (dzięki namierzaniu ich za pomocą przyrządów celowniczych), by członkowie ich drużyny nie zostali niemile zaskoczeni. Mogą też włamywać się do systemów komputerowych, by wykonywać niektóre cele misji i zapewnić zwycięstwo swojej drużynie.

UMIEJĘTNOŚCI



W *Brink* można korzystać z ponad 50 wyjątkowych umiejętności. Niektóre mogą być użyte podczas gry konkretną klasą, podczas gdy inne są uniwersalne dla wszystkich.

Na początku gry masz do dyspozycji kilka kluczowych umiejętności, lecz by zdobyć kolejne, musisz zbierać PD w trakcie wykonywania misji. Najwięcej PD zdobywasz, pomagając kolegom i osiągając cele zadań, ale możesz je też gromadzić, atakując wrogów. Po zdobyciu dostatecznej ilości PD osiągniesz nowy poziom i punkt rozwoju, który może zostać wymieniony na zakup nowych umiejętności pomiędzy misjami.

Umiejętności są podzielone na rangi, a wykupić możesz tylko te, których ranga odpowiada Twojej, opartej na poziomie doświadczenia:

TWÓJ POZIOM	TWOJA RANGA
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Jeśli wykupisz umiejętność i zmienisz co do niej decyzję, możliwe będzie odsprzedanie wszystkich wykupionych umiejętności i ponowny ich wybór. Wiąże się to jednak z karą w PD, więc wybieraj rozważnie.



ZAOPATRZENIE
Zaopatrzenie jest zasobem, który zużywasz, by aktywować umiejętność. Na Twoim wyświetlaczu jest ono odzwierciedlone jako wskaźnik zaopatrzenia (patrz str. 9). Przy niskim poziomie zaopatrzenia nie można używać niektórych umiejętności. Podlega ono jednak powolnej regeneracji, a jego limit można zwiększyć podczas rozgrywki.



REGENERACJA
Poza ograniczeniami zaopatrzenia niektóre umiejętności charakteryzują się wartością regeneracji. Można z nich skorzystać raz na pewien okres czasu (np. rzut granatami odłamkowymi), a po użyciu należy odczekać chwilę na odnowę umiejętności. Pozostały czas regeneracji przedstawiony jest na wyświetlaczu w formie powiązanej z umiejętnością ikony (patrz str. 9).



EKWIPOWANIE
Niektóre umiejętności wymagają specjalnego wyposażenia, które musisz ekwipować przed użyciem. Po wykupieniu jednej z tych „ekwipowanych umiejętności”, zostanie ona automatycznie przypisana do klawisza **3**, **4** lub **5**. Żeby włączyć te umiejętności, musisz wcisnąć odpowiedni klawisz. Aby je wyłączyć, wciśnij go ponownie.

Istnieją również umiejętności, które nie wymagają narzędzi ani osprzętu i po wykupieniu działają przez cały czas. Na przykład „Zaprawiony w boju” na stałe poszerza Twój wskaźnik zdrowia.

ZADANIA 

Rozgrywka w *Brink* oparta jest na zadaniach. Nawet jeśli doskonale radzisz sobie w walce, Twoja drużyna będzie zawsze przegrywać, jeśli nie skupisz się na osiąganiu celów zadań lub powstrzymywaniu wroga przed wykonaniem jego misji. Zadania są też najlepszym sposobem, by zdobywać PD i poziomy, podwyższać swoją rangę i odblokować nowe umiejętności (zob. str. 11).

ZADANIA GŁÓWNE

Zadania te muszą zostać wykonane, by drużyna odniosła zwycięstwo, więc zawsze mają najwyższy priorytet na kole zadań (str. 14). W danym momencie aktywne jest zawsze tylko jedno zadanie główne.



ŻOŁNIERZ: ZNISZCZENIE CELU GŁÓWNEGO

Niektóre misje wymagają, by żołnierz zamontował ładunek wybuchowy przy kluczowej strukturze. Gdy uda się tego dokonać, drużyna musi chronić ładunek przed wrogimi technikami, którzy będą próbowali go rozbroić.



TECHNIK: BUDOWA/NAPRAWA CELU GŁÓWNEGO

Często konieczna będzie naprawa lub nawet konstrukcja pewnych kluczowych dla zwycięstwa drużyny urządzeń. W takim wypadku do obiektu (lub miejsca jego budowy) musi się zbliżyć technik wraz ze swoim urządzeniem konstrukcyjnym/naprawczym. Musi on spędzić w danym miejscu pewien okres czasu – będzie wtedy całkiem bezbronny i zależny od ochrony zapewnianej przez członków drużyny.



MEDYK: REANIMACJA VIP-A

Niektóre misje polegają na eskorcie VIP-a, a jeśli zostanie on obezwładniony przez wroga, medyk musi wykonać reanimację, by misja mogła być kontynuowana.



TAJNIAK: ZHAKOWANIE CELU GŁÓWNEGO

Kiedy zachodzi potrzeba zhakowania systemu komputerowego, pojawiają się tajniacy ze swoimi palmtopami. Najpierw muszą zamontować „hakerynkę" na danym komputerze, by następnie rozpocząć proces hakowania. Będą mogli dowolnie poruszać się po okolicy i znajdować dogodne pozycje obronne, jednak im bardziej oddalą się od celu, tym dłużej zajmie włam. Poza tym wrodzy inżynierowie mogą usunąć hakerynkę z komputera i anulować wszelkie dotychczasowe postępy, więc osprzęt powinien być odpowiednio chroniony.



ESKORTA VIP-A LUB POJAZDU

Czasem głównym zadaniem misji jest zapewnienie bezpiecznej trasy z punktu A do punktu B dla postaci lub pojazdu. W takich wypadkach ktoś musi znajdować się nieopodal eskortowanego celu, by mógł się on przemieszczać. W tym czasie eskortująca postać może liczyć na stały przypływ PD.

W tego typu zadaniach głównym celem wrogiej drużyny będzie powstrzymanie VIP-a lub pojazdu.



DOSTARCZENIE DANYCH

Niektóre misje wymagają od drużyny dostarczenia małych przedmiotów z punktu A do punktu B. W tym celu należy najpierw dotknąć przedmiotu, a potem udać się we wskazane miejsce i wejść w interakcję z obiektem, do którego ma zostać dostarczony.

Wroga drużyna będzie miała na celu zapobieżenie dostawie, co osiągnąć mogą przez zabicie kuriera i wejście w interakcję z przedmiotem, a następnie odniesienie go do jego pierwotnej pozycji.

ZADANIA POBOCZNE

To cele mające istotne znaczenie podczas próby ukończenia misji, ich zrealizowanie nie jest natomiast wymagane. Poniższa lista uwzględnia kilka popularniejszych zadań pobocznych.



STRAŻ PRZY CELU

Przebywanie nieopodal dowolnego celu zapewni postaci stały przypływ PD za „trzymanie straży". Te PD zdobywa się niezależnie od obecności wroga w okolicy, więc jest to doskonały sposób zarówno na zdobywanie punktów we względnie szybkim tempie, jak i na bycie w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie.



ESKORTA CZŁONKA DRUŻYNY

Kiedykolwiek członek drużyny wykonuje zadanie główne, inni mogą zdecydować się na „eskortowanie" tej osoby. Podczas wykonywania takiej misji postać stale zdobywa PD, o ile tylko przebywa nieopodal żywego podopiecznego.



ZMIANA KLASY

Jeśli w drużynie brakuje przedstawicieli klasy potrzebnej do ukończenia aktualnego zadania głównego, pojawi się nowe zadanie, zachęcające drużynę do wyznaczenia przedstawiciela tej klasy. Jest to bardzo istotne i może być nieodzowne do odniesienia zwycięstwa w danej misji.



POMOC CZŁONKOM DRUŻYNY

Medycy, żołnierze i technicy mają sposoby na wzmacnianie niektórych cech członków swojej drużyny (np. ich zdrowia, amunicji, pancerza czy zadawanych obrażeń). Wobec tego zazwyczaj dostępne jest zadanie nagradzające za pomoc pobliskim członkom zespołu. Nie tylko zdobywa się za to PD, ale też wdzięczność towarzyszy!



PRZECHWYCENIE PUNKTU DOWODZENIA

To zadanie wskaże najbliższy neutralny lub wrogi punkt dowodzenia, który można przejąć, zyskując PD oraz premię dla całej drużyny (patrz str. 19).



ZNALEZIENIE NAJBLIŻSZEGO DRUŻYNOWEGO PUNKTU DOWODZENIA

Ta specjalna pozycja zawsze znajduje się na kole zadań i poprowadzi gracza prosto do najbliższego punktu dowodzenia. Nie zdobywa się za to PD, gdyż nie jest to w żaden sposób potrzebne do ukończenia misji, ale jeśli kiedykolwiek się zgubisz, może się okazać przydatne.

KOŁO ZADAŃ





Najprostszym sposobem na stwierdzenie, którym zadaniem należy się w danej chwili zająć, jest skorzystanie z koła zadań.

By wywołać koło, ***wciśnij i przytrzymaj TAB***. Koło pokazuje Ci aktualne zadania, lokalizację ich celów, ilość zajmujących się danym zadaniem członków drużyny i względną istotność zadania w perspektywie całej misji. Podświetlona pozycja na górze koła jest zawsze najistotniejszym elementem rozgrywki potrzebnym drużynie do odniesienia zwycięstwa.

Jeśli się spieszysz, możesz ***wcisnąć TAB*** bez przytrzymywania go, co automatycznie przypisze Ci najistotniejsze z dostępnych zadań.

ZASTOSOWANIA KOŁA

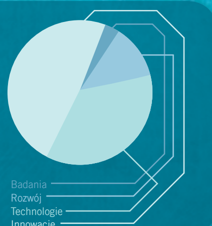
KOMUNIKACJA – Gdy wybierzesz zadanie z koła, Twoja postać automatycznie zakomunikuje pozostałym członkom drużyny Twoje zamiary. Może być to dla nich bardzo istotna wiadomość i czasem zaowocuje nawet wyznaczeniem dla nich nowych celów.

DODATKOWE PD – W każdym przypadku, gdy zrealizujesz wyznaczone sobie za pomocą koła zadanie, zdobywasz dodatkowe PD. Może Ci to wydatnie pomóc w zdobywaniu nowych poziomów. Nawet jeśli wiesz, dokąd się udać i co robić, i tak warto skorzystać z koła i zdobyć większą ilość PD.

Fragment broszury Arki I str. 1

EWOLUCJA EKOLOGICZNYCH INWESTYCJI TECHNOLOGICZNYCH

ARKA pozwala Tobie i Twoim udziałowcom na zrównoważenie zysków i odpowiedzialności. **ARKA** zapewnia wachlarz możliwości ustanowienia silnej pozycji na rynku ekonomicznych technologii energetycznych przy jednoczesnym spełnieniu wymogów dot. ochrony środowiska stawianych przez krajowych udziałowców, międzynarodowych akcjonariuszy i społeczność globalną. Inwestycja w **ARKĘ** zaspokaja rosnący apetyt inwestorów na technologie rynkowe równoważące zużycie kluczowych surowców.



PRZYGOTOWANIE POSTACI





Możesz stworzyć wiele postaci, z których każda wyglądać będzie inaczej w stroju ochrony lub ruchu oporu. Niektóre cechy wyglądu możesz zmieniać w dowolnym momencie, lecz inne po wybraniu zostają zapisane na stałe (np. archetyp, głos, tatuaże i blizny). Zastanów się dobrze.

Wraz z kolejnymi poziomami odblokujesz dodatkowe opcje, które pozwolą Ci na stworzenie naprawdę wyjątkowego wyglądu postaci. Za każdym razem, gdy odblokujesz taką opcję, będzie ona dostępna dla wszystkich Twoich postaci, a nie tylko dla tej, która zdobyła wymagany poziom.

TYPY BUDOWY CIAŁA

W Brink wybrać możesz spośród trzech typów budowy ciała.



ŚREDNIA
Średnia budowa ciała jest dostępna już na początku gry. Jako średniak masz przeciętną ilość zdrowia i większość dostępnych w grze broni do dyspozycji. Możesz się wspinać na każdą przeszkodę nie wyższą od Twojej postaci.



CIĘŻKA
Ciężka budowa ciała pojawia się po zdobyciu kilku poziomów. Z tym typem budowy możesz unieść każdą broń w grze i dysponujesz większą ilością zdrowia. Poruszasz się jednak wolniej niż mniej postawne postaci i możesz się wspinać jedynie na przeszkody sięgające Ci do pasa.



LEKKA
Po zdobyciu wystarczającej ilości poziomów możesz wybrać lekką budowę ciała. Jako taki chudzielec nie udźwigniesz zbyt wiele broni, a Twoje zapasy zdrowia pozostawiają wiele do życzenia. Rzecz w tym, że nie tylko poruszasz się w takim przypadku o wiele szybciej, ale możesz również skakać po ścianach (patrz str. 18), co pozwala Ci dosięgnąć półek i krawędzi, które pozostają poza zasięgiem roślejszych wojowników.

BROŃ



W *Brink* napotkasz cztery różne kategorie uzbrojenia. Wiele rodzajów broni dostępnych jest już na początku rozgrywki, a resztę odblokujesz, wchodząc zwycięsko z szeregu wyzwań (str. 19).



CIĘŻKIE
Tylko postacie o ciężkim typie budowy ciała (str. 15) mogą używać takiego uzbrojenia. Na ogół rekompensują niższą celność imponującą siłą ognia.



ŚREDNIE
To podstawowe uzbrojenie w grze, na ogół najbardziej uniwersalne w każdej sytuacji.



LEKKIE
Lekkie karabiny oferują potężną siłę ognia i zasięg, lecz ich szybkostrzelność pozostawia wiele do życzenia. Pistolety maszynowe są szybkostrzelne i bardzo celne, lecz korzystanie z nich ma sens wyłącznie na krótkich i średnich dystansach.



BROŃ JEDNORĘCZNA
Choć pistolety najczęściej sprawdzają się jako broń zapasowa lub awaryjna, Twój zwykły atak wręcz podczas ich używania zostaje zastąpiony przez cios nożem zadający o wiele więcej obrażeń od standardowego uderzenia.

FRAGMENT BROSZURY INWESTYCYJNEJ ARKI I STR. 2

FUNDUSZ EKOTECHNOLOGICZNY ARKI
INNOWACYJNE INWESTYCJE

Naszym imperatywem jest samowystarczalność. Woda, energia i środowiskowe warunki funkcjonowania ARKI znacząco zwiększają zapotrzebowanie na czyste technologie – są to kwestie priorytetowe, nie luksusy czy krótkoterminowe trendy konsumenckie, a ich realizacja zapewnia solidną oraz dochodową ścieżkę rozwoju. ARKA oferuje jedyne w swoim rodzaju pole do rozwoju i implementacji przemysłu czystych technologii. Liczne i połączone w synergii komponenty ARKI dają inwestorom wyjątkową okazję do budowy, rozwoju i pomnażania kapitału.



DODATKI



Wszystkie dodatki do broni w grze muszą zostać odblokowane poprzez pokonywanie wyzwań (patrz str. 19).



LUNETY
Zamontowanie tego akcesorium na broni pozwoli Ci przybliżać widok w celu lepszego namierzania odległych celów, ale przygotowywanie broni do użycia zajmie nieco więcej czasu.



ZMODYFIKOWANA MUSZKA
Podczas korzystania z tego dodatku nie utracisz pola widzenia, lecz nie licz też na jakiekolwiek przybliżenie.



CELOWNIK LASEROWY
Zastępuje zwykłą muszkę.



TŁUMIKI
Podczas strzelania z wytłumionej broni nie pojawisz się automatycznie na radarze wroga, jak ma to miejsce, gdy strzelasz z broni niewyciszonej.



HAMULCE WYLOTOWE
Założenie jednego z nich na broń zwiększa jej celność, lecz czyni ją też głośniejszą, co pozwala wrogowi namierzyć Twoją pozycję z większej odległości.



RĄCZKA
Ułatwia manipulowanie bronią, wydłużając jednocześnie czas przełączenia się na nią.



PODWIESZONE GRANATNIKI
Gdy podczepisz jeden z nich pod broń, granaty odłamkowe nie będą rzucane z dłoni, lecz wystrzeliwane spod lufy. Będą też wybuchać przy zderzeniu, a nie jak zazwyczaj – po wyznaczonym czasie.



SYSTEM SZYBKIEGO OGNIA
Zastosowanie tego akcesorium w broni półautomatycznej zwiększy jej szybkostrzelność. Nie można go użyć w broni automatycznej.



POWIĘKSZONE MAGAZYNKI
Mieszczą one więcej pocisków, ale ich waga nieznacznie utrudnia korzystanie z broni.



SKLEJONE MAGAZYNKI
Ich wykorzystanie wiąże się ze znacznie krótszym czasem przeładowania oraz ze zwiększoną wagą utrudniającą sprawne posługiwanie się bronią.



MAGAZYNKI BĘBNOWE
Wydatnie zwiększają zapas możliwej do załadowania amunicji, ale dodatkowy ciężar nie ułatwia korzystania z broni.



SZELKI
Podpięcie ich pod broń znacząco przyspiesza jej ekwipowanie.

ŚMIERĆ





Gdy przeciwnik poważnie Cię zrani, Twoja postać zostanie unieruchomiona. Pozostajesz przy życiu i możesz zaczekać na pomoc zaprzyjaźnionego medyka, licząc na reanimację, która pozwoli Ci wrócić do walki. Bycie reanimowanym wiąże się też z premią w PD.

Podczas unieruchomienia możesz czekać na medyka lub zdecydować się na powrót w kolejnej „fali posiłków”. Fale te są inicjowane w regularnych odstępach czasu, a każdy unieruchomiony gracz, który zdecyduje się dołączyć do posiłków, znajdzie się na początku poziomu w gotowości do dalszej walki.

Gdy czekasz na medyka lub następną falę, możesz rozglądać się po okolicy, wypatrując nadciągającej pomocy lub pobliskich wrogów. Ci ostatni mają możliwość dobicia Cię kilkoma strzałami lub dobrze wymierzonym ciosem wręcz. Jeśli zdarzy Ci się coś takiego, nie ma już co czekać na medyka, wrócisz w kolejnej fali wsparcia.

SMART



Brink oferuje innowacyjny system ruchu zwany SMART (Szybkie Manewry Akrobatyczne w Różnorodnym Terenie). Dzięki SMART możesz z łatwością, wręcz automatycznie przemieszczać się nad i pod przeszkodami lub wspinać się na wyższy teren, co pozwala Ci skupić się całkowicie na działaniu i podejmowaniu właściwych decyzji taktycznych.

Używanie SMART jest proste. Wciśnij tylko spację i zacznij biec w kierunku celu. SMART zajmie się wszystkimi przeszkodami po drodze, pomagając wykonać wszelkie potrzebne skoki i wślizgi. W każdym momencie możesz zrezygnować ze SMART-u, puszczając klawisz. W czasie korzystania z systemu możesz też strzelać z broni, choć Twoja celność będzie zredukowana.

Gdy odblokujesz już lekki typ budowy ciała, zyskasz możliwość skakania po ścianach, co wykonujesz biegnąc na ścianę, wskakując na nią i jeszcze raz skacząc w momencie kolizji. Odpowiednio wymierzone skoki mogą Cię doprowadzić w uprzednio niedostępne miejsca, więc nie wahaj się i eksploruj.

Możesz też wykonywać wszystkie te ruchy samodzielnie za pomocą kombinacji klawiszy sprintu, skoku i kucnięcia. Mało tego, jeśli masz odpowiednie wyczucie, to w ten sposób poruszać się będziesz jeszcze płynniej i szybciej.

PUNKTY DOWODZENIA



W każdej misji znajduje się przynajmniej jeden punkt dowodzenia. Są one rozsiane po polu bitwy, a na początku misji nie należą do nikogo i walczące drużyny mogą je przejmować. Jeśli zespół zdobędzie któryś z nich, wszyscy jego członkowie otrzymają jedną z dwóch dostępnych premii. Każdy członek drużyny może w ten sposób powiększyć swój wskaźnik zdrowia lub wskaźnik zaopatrzenia (patrz str. 11). Premia ta funkcjonuje do momentu, gdy wróg przechwyci punkt dowodzenia lub gdy misja przeniesie się do nowej sekcji mapy.

Przechwycone przez Twoją drużynę punkty dowodzenia pozwalają też na odnawianie amunicji, ekwipowanie dostępnych broni i zmianę klasy (patrz str. 10). Najbliższy punkt dowodzenia, w którym wykonać możesz którąś z powyższych czynności, odnajdziesz za pomocą koła zadań (patrz str. 14).

Przejmowanie i utrzymywanie punktów dowodzenia daje drużynie dużą przewagę i jest cenną pomocą na drodze do odniesienia zwycięstwa.

WYZWANIA



Poza głównymi misjami fabuły *Brink* możesz też grać na specjalnych poziomach wyzwań, które sprawdzą Twoje umiejętności pod wieloma kątami. Każde wyzwanie ma trzy poziomy trudności, z których każdy kolejny jest bardziej wymagający. Za każdym razem, gdy uda Ci się pokonać któryś z nich, odblokujesz nowe uzbrojenie i dodatki do broni. Gdy wyjdziesz już zwycięsko z najtrudniejszej wersji danego wyzwania, odblokujesz sieciowy ranking, który pozwoli Ci porównać Twoje rekordy z osiągnięciami znajomych i graczy z całego świata. Istnieją również specjalne, kooperacyjne wersje wyzwań.

W miarę jak zdobywać będziesz kolejne poziomy i nowe umiejętności, warto wracać do wyzwań, by poprawiać swe uprzednie wyniki przy użyciu nowych, silniejszych postaci.

CELUJĄCA ROBOTA
By wykonać serię zadań, walcz pod osłoną reszty drużyny zmagającej się z naporem sił wroga.

PARKOUR
Grając z lekkim typem budowy ciała, jak najszybciej przebądź trójwymiarowy labirynt, zaliczając wszystkie punkty kontrolne w dowolnej kolejności.

OBRONA WIEŻY
Jako technik używaj swoich umiejętności tak, by powstrzymać kolejne fale wrogów usiłujące przejąć Twój punkt dowodzenia.

ESKORTA
Za pomocą umiejętności technika utrzymaj robota naprawczego na chodzie i doprowadź go do końca poziomu w obliczu nacierających fal wrogów.

GRA W SIECI



Wyjątkową cechą Brink jest możliwość rozegrania całej linii fabularnej samotnie (w tradycyjnym trybie gracza pojedynczego) bądź online (w kooperacji lub w bezpardonowych rozgrywkach wieloosobowych). W ramach tych trybów istnieją także dodatkowe możliwości.



KAMPANIA

Jeśli w głównym menu Brink wybierzesz opcję kampanii, zostanie Ci przedstawiona lista wszystkich misji Twojej ścieżki fabularnej – bieżąca będzie podświetlona. Możesz rozgrywać historię gry w dowolnie wybranej kolejności. Gdy zdecydujesz się już na misję, pozostanie Ci jeszcze jeden wybór: jak chcesz ją rozegrać.

Możesz uruchomić misję poza siecią (w trybie pojedynczym) lub w sieci (kooperacyjnie lub antagonistycznie), a następnie określić, kto będzie mieć możliwość dołączenia do Ciebie. Możesz zarezerwować rozgrywkę dla swoich znajomych, dla ludzi, których osobiście zaprosisz, lub po prostu zostawić otwarte drzwi dla wszystkich chętnych graczy.

Gdy uruchomisz już misję, rozpocznie się ona zgodnie ze wszystkimi powyższymi ustaleniami, podobnie jak wszystkie kolejne misje, póki nie zdecydujesz się na zmianę parametrów.

W trybie kampanii rozgrywka jest przygotowana tak, by zapewnić jak najlepszą zabawę podczas ewentualnej gry w sieci. Nigdy nie zabije Cię aspołeczny kolega z drużyny, nie usłyszysz nieparlamentarnego języka ze strony nieznajomych i nie będziesz się przejmować graczami wyższej rangi używającymi swoich zaawansowanych umiejętności, by zyskać nieuczciwą przewagę.

GRA DOWOLNA

Jeśli wybierzesz z menu głównego grę dowolną, dostaniesz do dyspozycji znacznie szerszy wachlarz opcji rozgrywki. Jednak nie dokonasz w ten sposób żadnych postępów w fabule gry. Jeśli chcesz obejrzeć wszystkie filmy i dowiedzieć się, jaki los spotka Arkę, zostań przy trybie kampanii. Jednak jeśli chcesz się po prostu zabawić, dowolnie ustalając zasady i opcje rozgrywki, poszalej w trybie gry dowolnej.

Gra dowolna zawiera te same opcje gry online lub poza siecią, które oferuje kampania, łącznie z ustaleniem, czy chcesz grać w trybie wieloosobowym oraz kto może do Ciebie dołączyć. Po wybraniu tych opcji musisz określić ustawienia rozgrywki. Za pomocą dostępnego zestawu parametrów możesz diametralnie zmienić przebieg rozgrywki w Brink.

Domyślnymi ustawieniami są:

STANDARDOWE
Przy standardowym ustawieniu rozgrywka jest identyczna z trybem kampanii.

ZAAWANSOWANE
Zaawansowana rozgrywka jest podobna do trybu kampanii. Różnica polega na tym, że włączone zostaje ranienie się w obrębie drużyny, co zmusza Cię do zachowania ostrożności, jeśli nie chcesz zranić lub wyeliminować członka własnej drużyny przypadkową kulą lub granatem. Znacznie utrudnia to rozgrywkę. Domyślnie zostają też otwarte wszystkie głosowe kanały komunikacyjne, więc zawsze słyszysz, co mają do powiedzenia współgracze.

ZMAGANIA
W zmaganiach stajesz przed bardziej uporządkowanym i zbalansowanym, turniejowym trybem gry, w którym drużyny są mniejsze, a rozgrywka bardziej mordercza.

STARA SZKOŁA
Stara szkoła Brink rzuci Cię na głęboką wodę rozgrywki bez ograniczeń rangi, bez ochrony przed aspołecznymi zachowaniami i bez śladu jakiejkolwiek litości. Tylko zaprawieni w bojach weterani strzelanek mogą znaleźć tu coś dla siebie.

WŁASNE
Ustawień własnych możesz użyć tylko w prywatnej grze, lecz w zamian dostajesz bezpośrednią kontrolę nad szerokim zestawem opcji misji i możesz stworzyć za ich pomocą rozgrywkę swoich marzeń. Potem zaproś swoich znajomych i grajcie dokładnie według swojego widzimisię.

STOPER

Kolejną możliwością rozgrywki dowolnej jest udział w grach stoperowych. W trybie tym obydwie drużyny działają na przemian, usiłując jak najszybciej ukończyć daną misję. Wygrywa drużyna, której skuteczna ofensywa zajmie mniej czasu. Jeśli żaden zespół nie przeprowadzi skutecznej ofensywy, wygrywa ten, który zrealizuje więcej głównych celów zadań. Jeśli drużyny zremisują pod tym względem, wygrają ci, którzy zdobędą najwięcej PD.

DRUŻYNY UDERZENIOWE

Podczas rozgrywki sieciowej możesz wcisnąć **ESC**, by wyświetlić punktację drużynową. Na tym ekranie możesz wybrać współgraczy i zapraszać ich do drużyny uderzeniowej. Jeśli przyjmą zaproszenie, otworzy się prywatna linia komunikacji głosowej i pozostaniecie razem w każdej kolejnej misji, póki nie wrócisz do ekranu tytułowego gry. Gdy toczysz rozgrywkę wraz ze znajomymi, są oni automatycznie przypisani do Twojej drużyny uderzeniowej.

USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Mechanizm Kontroli rodzicielskiej Windows (Vista i Windows 7) pozwala rodzicom i opiekunom na ograniczenie dostępu do gier zawierających treści dla dorosłych oraz na ustawianie ograniczeń czasu gry. Dodatkowe informacje są dostępne pod adresem **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

OGRANICZONA GWARANCJA

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 14 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD/BluRay) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555; za pomocą poczty elektronicznej na adres cok@cenega.com – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel fi rmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Rozwiązywanie podstawowych problemów z grami na komputery osobiste (PC).

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się z naszym Centrum Obsługi Klienta.

Przed kontaktem z Centrum Obsługi Klienta zalecamy wykonanie następujących czynności:

1. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, sugerujemy zacząć od sprawdzenia czy rozwiązanie problemu nie znajduje się na stronie **www.cenega.pl/pomoc.php**.
2. Zainstalowanie najnowszych uaktualnień do gry ze strony **www.cenega.pl/pliki.php**.
3. Aktualizację sterowników do posiadanej karty graficznej:
   dla kart **NVIDIA®** ze strony **www.nvidia.pl** (zakładka *Sterowniki*);
   dla kart **ATI®** ze strony **www.amd.pl** (zakładka *Wsparcie & Sterowniki*);
   dla pozostałych kart sugerujemy odwiedzenie strony internetowej producenta sprzętu.
4. Aktualizację pakietu **DirectX™** ze strony **www.microsoft.pl**.
5. Usunięcie z dysku twardego komputera programów emulujących wirtualne napędy oraz wyłączenie na czas gry programów działających w tle, w tym także programu antywirusowego.
   Uwaga: Aktualizację sterowników i pozostałych komponentów systemu operacyjnego użytkownik wykonuje na własną odpowiedzialność. Ani wydawca gry, ani Centrum Obsługi Klienta – nie biorą odpowiedzialności ze ew. problemy systemowo-sprzętowe powstałe na skutek niewłaściwie przeprowadzonej instalacji.

Jeśli powyższe czynności nie przyniosą rezultatu prosimy o kontakt z Centrum Obsługi Klienta (dane kontaktowe poniżej) i podanie następujących informacji:

- Tytuł oraz edycja gry (np. Kolekcja Klasyki, Premium Games itp.).
- Szczegółowy opis problemu, z uwzględnieniem komunikatów o błędach (jeśli występują).
- W przypadku problemów z kluczem aktywacyjnym, prosimy o podanie wadliwego klucza.

Prosimy także o dołączenie raportu dxdiag. Aby wykonać taki raport należy:

- Z Menu **START** wybrać opcję **Uruchom**, a następnie w pole tekstowe wpisać: **„dxdiag”** i nacisnąć **ENTER**. Uruchomiony zostanie program diagnostyczny, który przygotuje raport.
- Po wykonaniu raportu przez program, należy kliknąć przycisk **„Zapisz wszystkie informacje”** i zapisać go do pliku tekstowego (*.txt), a utworzony plik należy załączyć do maila ze zgłoszeniem.

Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z Centrum Obsługi Klienta naszej firmy. W przeciwnym przypadku nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

DANE KONTAKTOWE CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA CENEGA POLAND:

Adres pocztowy:	Centrum Obsługi Klienta, Cenega Poland Sp. z o. o. ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 574 2 574 (od poniedziałku do piątku, w godzinach 9-17)
Faks:	(22) 574 2 555
E-mail:	cok@cenega.com

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

SZEŚĆ PRAW BRINK

Zapamiętaj je, a zapewnisz sobie przetrwanie w świecie *Brink*!

1. Jeśli nie wiesz, co robić, zerknij na koło zadań.

2. Trzymaj się swojej drużyny. Ekipa samotnych wilków jest skazana na porażkę.

3. Miej na względzie zasięg i celność swojej broni.

4. Pilnuj wrogów na radarze i miej oczy z tyłu głowy.

5. Często przeładowuj.

6. Nigdy się nie zatrzymuj!

Więcej informacji znajdziesz na
WWW.BRINKTHEGAME.COM